

Bowling VR

INTERFAZ HUMANO COMPUTADOR

Alfredo Morote Tejada

alfredo.morote@ucsp.edu.pe

Universidad Catolica San Pablo

Jonathan Zegarra Yanque

jonathan.zegarra@ucsp.edu.pe

Universidad Catolica San Pablo

Resumen

La gran mayoría de Juegos tienen el mismo padrón, estar sentado en un cuarto sin actividad física



Introduccion

Con ayuda de nuevas tecnologías podemos sumergir al usuario a nuevas experiencias, las cuales conseguiremos llevarlo a un mundo totalmente distinto del que conocemos, con sus propias maneras de interacción, manipulación y control del universo que pondremos a su disposición

Motivacion

estamos en una búsqueda constante de aprender nuevas tecnologías para desarrollar una experiencia en ellas, las que nos brinda la posibilidad de agrandar nuestros conocimientos en el área de Interacción Humano-Computador



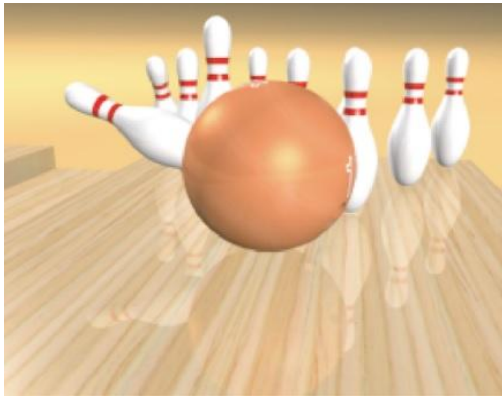
Trabajos Relacionados

AR Bowling



Trabajos Relacionados

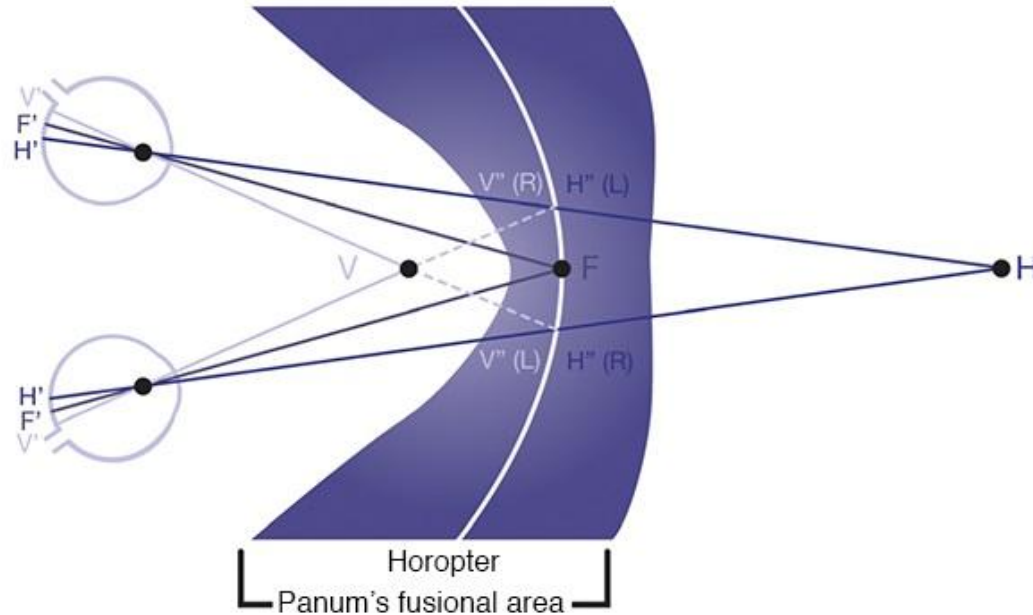
VR Bowling



Problemas Encontrados



Problemas encontrados

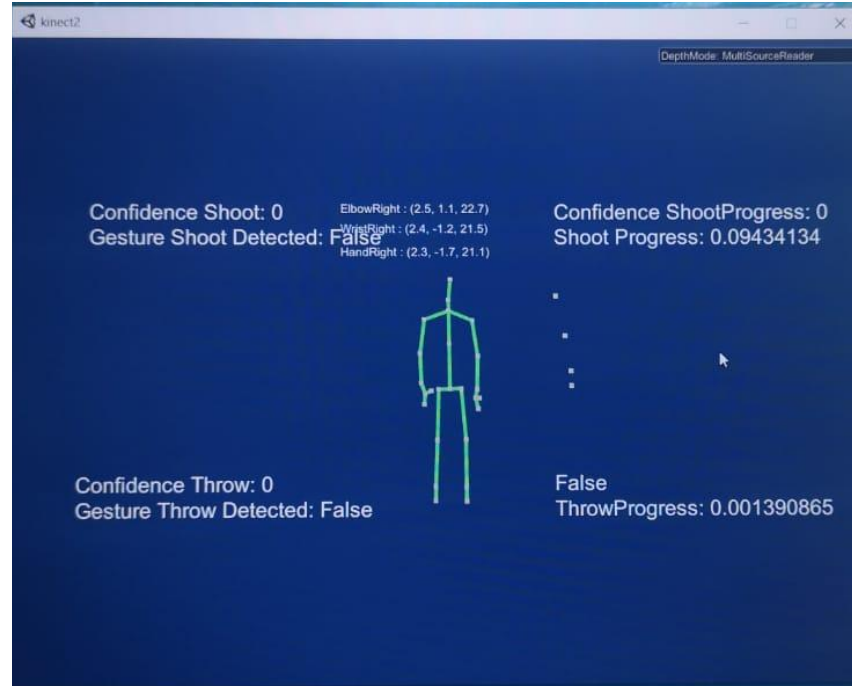


Tecnologias Usadas

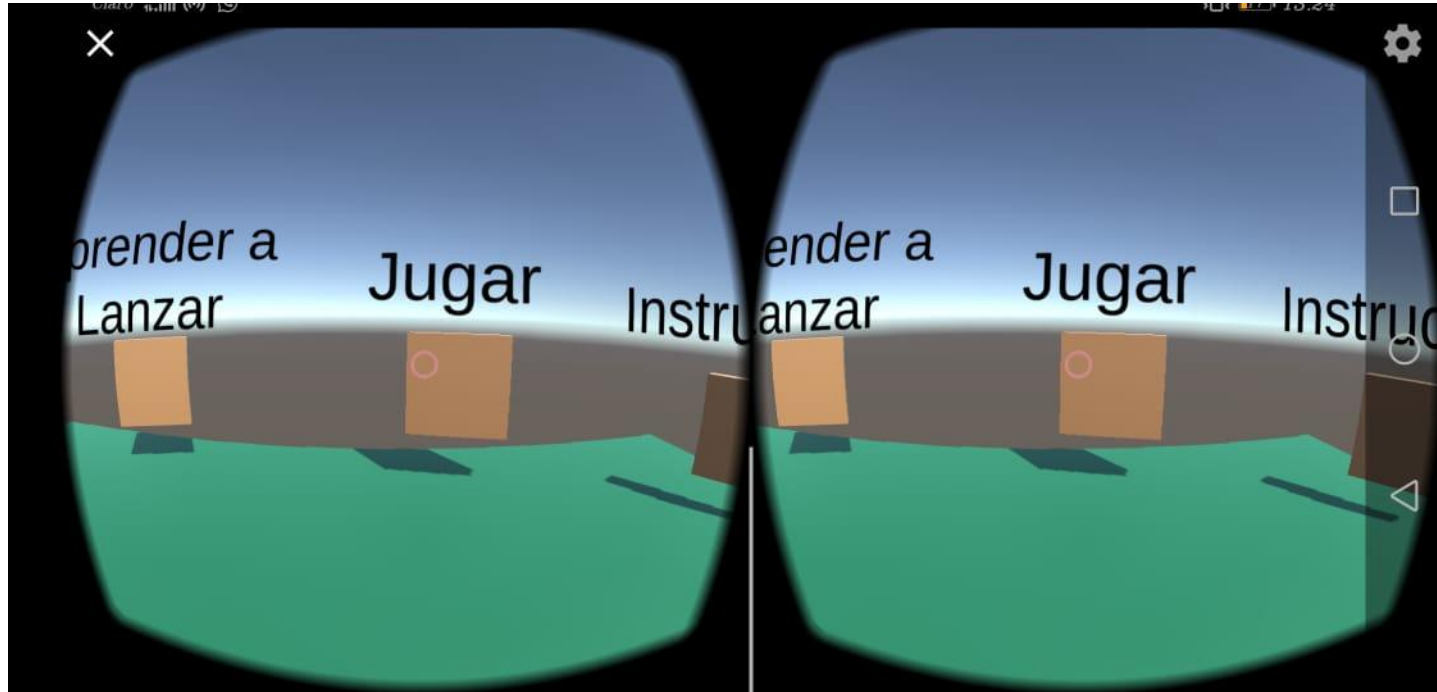


Tecnicas

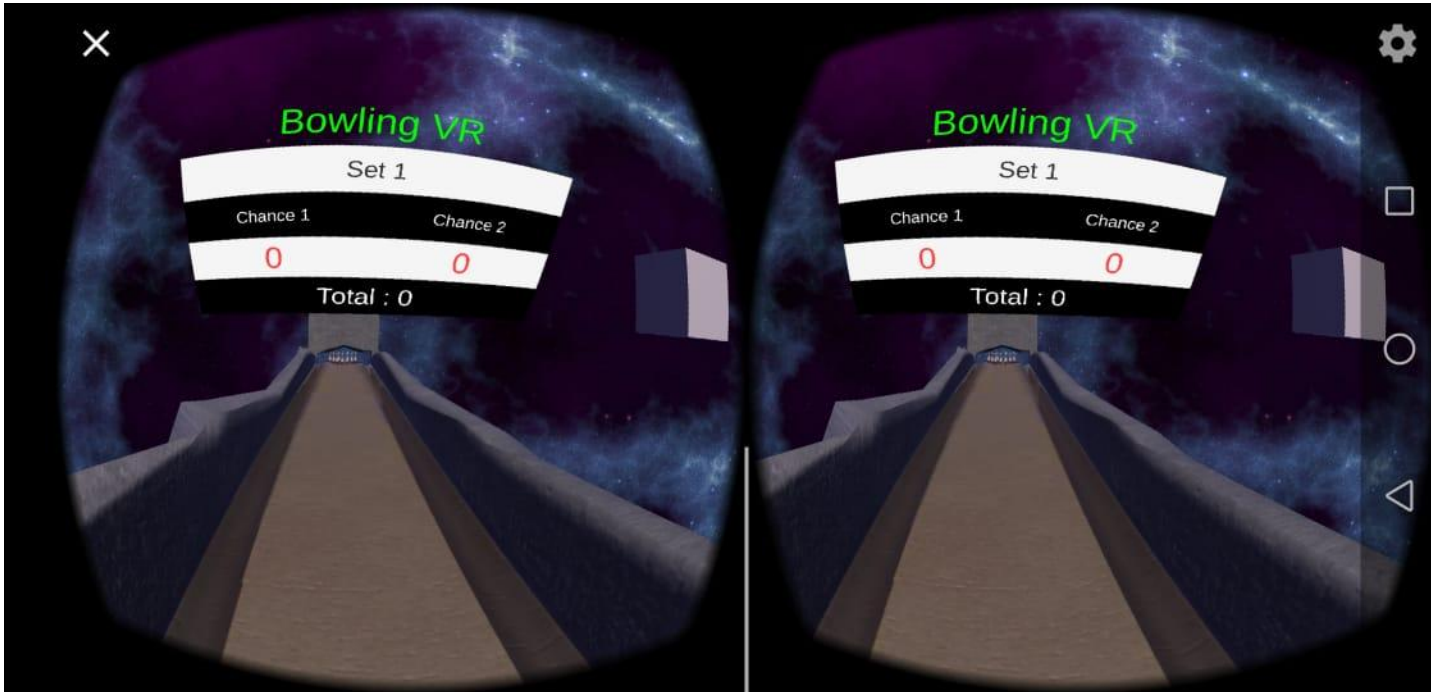
- Cliente Servidor
- Sockets
- Visual Studio Builder



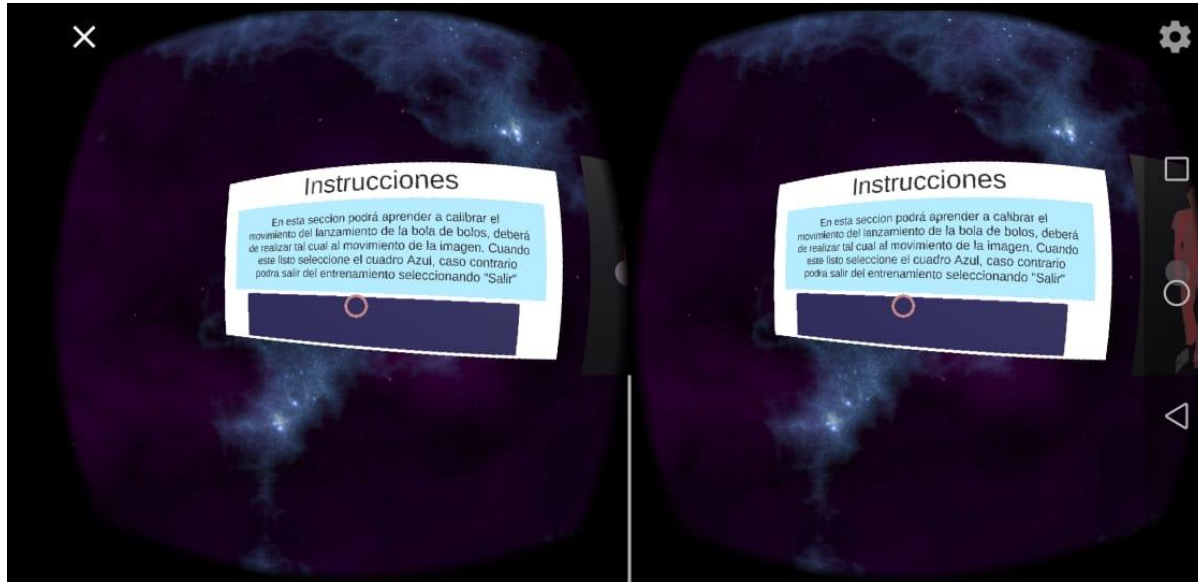
Pruebas y Resultados



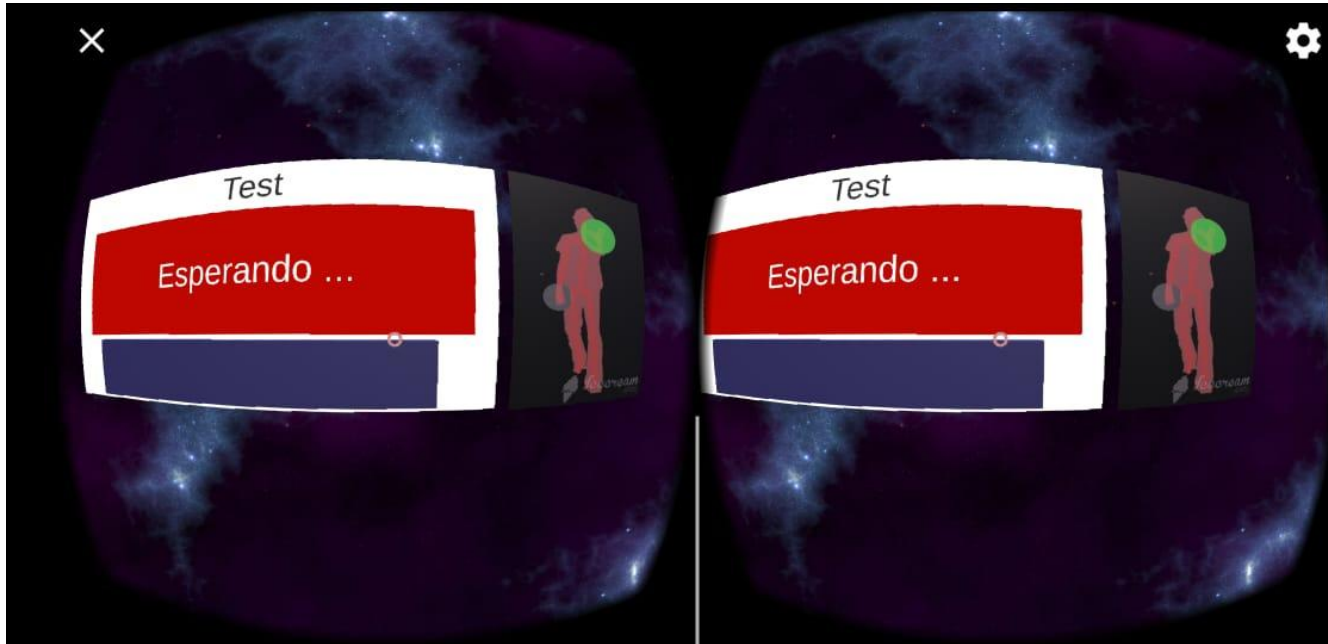
Pruebas y Resultados



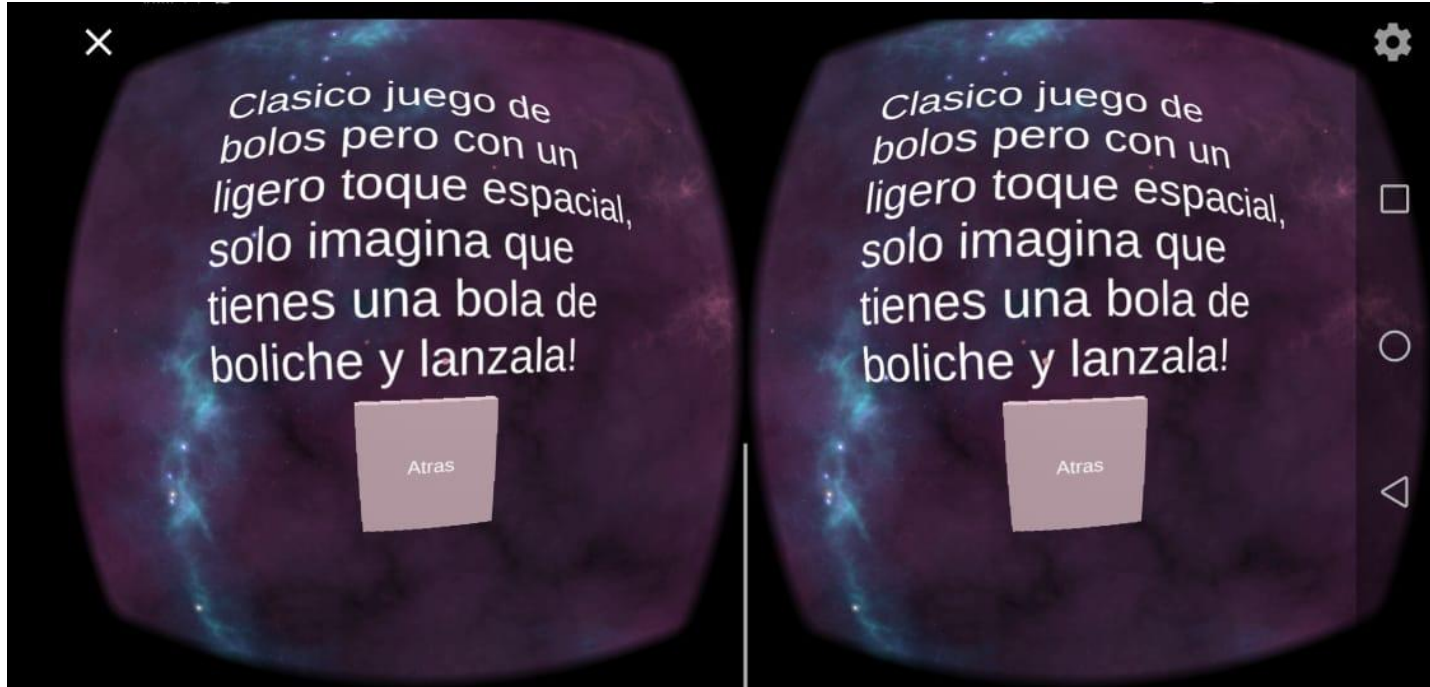
Pruebas y Resultados



Pruebas y Resultados



Pruebas y Resultados



Conclusiones

- Es posible integrar Unity, Kinect y Cardboard para el desarrollo de una aplicación.
- Al utilizar Kinect no es necesario algún dispositivo adicional para realizar los gestos de acción diferentes.
- Al utilizar Google Cardboard resulta ser más económico ya que solo se necesita un celular que tenga giroscopio, así evitamos el uso de otros dispositivos como Oculus y otros visualizadores más costosos.
- Se puede ejecutar la aplicación en un espacio mucho más pequeño y sin cables (Ambiente Virtual).